

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-053041

(43)Date of publication of application : 25.02.2003

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

A63F 7/02

A63F 13/00

(21)Application number : 2001-241562

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 09.08.2001

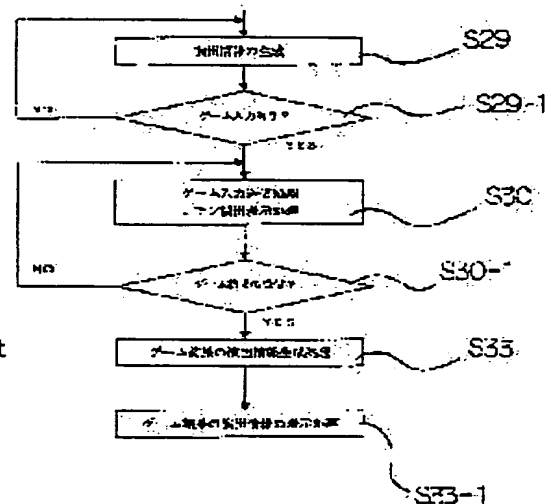
(72)Inventor : OKADA KAZUO

(54) NET CASINO SYSTEM, METHOD FOR CONTROLLING GAME OF THE SYSTEM, STORAGE MEDIUM WITH PROGRAM FOR IMPLEMENTING THE METHOD STORED THEREIN, AND SERVER

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To avoid becoming unnatural performance due to the problem of a processing speed or a communication speed in the case of being connected by a plurality of user terminals.

SOLUTION: In a casino game system for performing a casino game while keeping the state of connecting a game server and a plurality of user terminals through a communication line, the server performs drawing arithmetic processing of the casino game, and the user terminals perform generation arithmetic processing for generating performance information based on the drawing arithmetic processing. The system is provided with controlling contents in which a time for receiving the game result of the drawing arithmetic processing performed by the game server is not constant and a time for displaying the performance information is varied according to the change of the time for receiving.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開 2003-53041

(P 2003-53041 A)

(43) 公開日 平成15年2月25日 (2003. 2. 25)

(51) Int. Cl. 7	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
A 6 3 F	13/12	A 6 3 F	13/12 C 2C001
	7/02		7/02 3 4 0 2C088
	13/00		13/00 N

審査請求 未請求 請求項の数 1 2 O L

(全 1 9 頁)

(21) 出願番号 特願2001-241562 (P2001-241562)

(22) 出願日 平成13年8月9日 (2001. 8. 9)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 岡田 和生

東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟

(74) 代理人 100106002

弁理士 正林 真之

F ターム(参考) 2C001 AA00 AA02 BB01 BC03 BD03

BD05 BD07 CB01 CB07 CB08

CC02 CC08

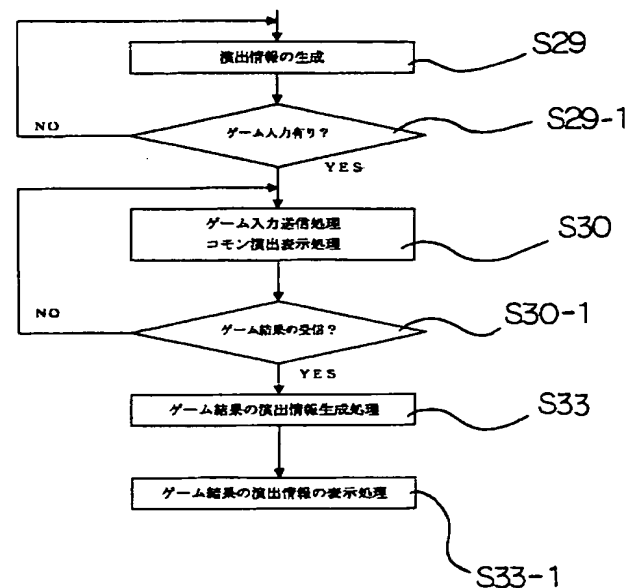
2C088 AA71 CA02 CA04 CA31 CA35

(54) 【発明の名称】 ネットカジノシステム及び当該システムのゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体並びにサーバ

(57) 【要約】

【課題】 複数のユーザ端末によって接続された場合に、処理速度や通信速度の問題から違和感のある演出となることがないようにすることを目的としている。

【解決手段】 通信回線を通じてゲームサーバと複数のユーザ端末とを接続した状態を維持しながらカジノゲームを実行するカジノゲームシステムにおいて、前記ゲームサーバではカジノゲームの抽選演算処理が行われ、前記ユーザ端末では、前記抽選演算処理に基づいた演出情報を生成する生成演算処理を行い、且つ、前記ゲームサーバにより実行される前記抽選演算処理のゲーム結果を受信する時間は一定しないものであって、前記受信する時間の変化に応じて前記演出情報を表示する時間を変化させる制御内容を具備することを特徴とする。



は、当該ゲームサーバからのユーザ端末に送信される前記抽選演算処理のゲーム結果に基づきデータを受信して、予め前記ユーザに対して宣言している換金率又は還元率等の前記ユーザの利益に係わる遊技条件情報が守られているか否かの真偽チェックを行うための監視サーバを具備することを特徴とする請求項 5 から 7 の何れかの請求項に記載のネットカジノシステムのゲーム制御方法。

【請求項 9】 請求項 5 から 8 の何れかの請求項に記載のネットカジノシステムのゲーム制御方法が実行可能なサーバ。

【請求項 10】 前記コモン演出情報は、前記ユーザ端末により動画映像を表示可能にしたものであり、この動画映像は、前記ゲーム結果を受信するまでの間、繰り返して表示されることを特徴とする請求項 2 に記載のネットカジノシステム。

【請求項 11】 前記コモン演出情報は、前記ユーザ端末により動画映像を表示可能にしたものであり、この動画映像は、前記ゲーム結果を受信するまでの間、繰り返して表示されることを特徴とする請求項 6 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 12】 請求項 5 から 8 の何れかに記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 この発明は、インターネット等の通信回線を用いたネットカジノシステム及び当該システムのゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体並びにサーバに関する。

【0002】 特に、複数の仮想店舗たるゲームサーバごとに異なる換金率などの情報を端末に対して送信可能なネットカジノシステム及び当該システムのゲーム制御方法、当該方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体並びにサーバに関するものである。

【0003】

【従来の技術】 近年、ネットカジノは外国で政府公認のカジノとして認められるようになってきている。そして、このようなネットカジノに関する技術として、

(イ) 特許第 2810658 号、(ロ) 特開平 8-182855 号、(ハ) 特開 2001-142973 号、(ニ) 特開 2001-79267 号が知られている。上記 (イ) ~ (ニ) には、以下のような技術内容が開示されている。

【0004】 (従来技術イ) このものは、端末とゲームサーバとの通信データ量に関する点に着目し、パチンコに限らずデータ量の多い遊技であっても、遊技状況のモニタ映像と遊技者の遊技状況に時間差が生じることがなく、更に、遊技店と遊技契約している者は、望むときはいつでも必ず遊技を楽しむことができる通信遊技システ

ムを提供することを目的となされたものである。

【0005】 そして、上記目的を達成するために、遊技内容を記録する遊技記録媒体 10 と、前記遊技記録媒体の情報を読み出して遊技を進行させる遊技コンピュータ 20 と、前記遊技コンピュータと遊技店とを接続する通信回線とを有する通信遊技システムにおいて、前記遊技店は前記通信遊技システムの中に存在する遊技コンピュータと同数の送受信チャンネルを有する送受信装置を備えるようにすることが開示されている。

【0006】 (従来技術ロ) このものは、遊技店の営業時間に左右されずにプレーできるようにする点に着目し、実際の遊技店にいる感覚で、誰もが、いつでも遊技へ参加できるようにすることを目的としている。

【0007】 そして、上記課題を解消するために、パソコンユーザが、ネットワークを介して送られてくるパチンコ台の映像を見ながら、パチンコ店に設けられた所定のパチンコ台をパソコン上で操作し、プレイすることを提案し、また、パソコン側に対して音響効果を施すことで、利用者は、実際にパチンコ店に出向かなくても、24 時間いつでも、臨場感に富むパチンコを楽しめるといったものである。

【0008】 (従来技術ハ) このものは、いわゆる初心者であっても、家庭にしながら、気軽に、パチンコをゲームとして行う感覚で、街のパチンコホールに出向いたのと同様かそれ以上のエンターテイメントに仕立てられているインターネット株取引引きを行うことのできるインターネットを利用した株取引引きシステムを提案することを目的としている。

【0009】 そして、上記目的を達成するために、コンピュータネットワークに接続されたサーバコンピュータを有するインターネットを利用した株取引システムであって、前記サーバコンピュータは、ネットワークを介して受信した投資家の端末からの要求に応じて、刻々と発生する株式情報を投資家の端末に送信出力すると共に、投資家の端末から入力される売り指示、買い指示に応じて、株の売買を行い、当該売買の結果の取引状況を投資家の端末に送信出力する。ここで、前記サーバコンピュータから投資家の端末への送信出力は、投資家の端末に備えられている画面においてパチンコ遊技場の画像として表示されるインターネットを利用した株取引システムである。

【0010】 (従来技術ニ) このものは、バーチャルリアリティ (仮想現実空間) によって生成したバーチャルパチンコパーラーを、例えばインターネット等の通信回線を利用して、ユーザに提供するバーチャルパチンコパーラーシステムに関するものである。

【0011】 そして、この発明では、バーチャルリアリティ (仮想現実空間) によって生成したバーチャルパチンコパーラーを、インターネットを利用してユーザに提供するバーチャルパチンコパーラーシステムが開発さ

れサービスを行っている従来の問題として、前記ユーザ端末においてこのサービスの提供を受ける場合に、ユーザ端末上に単にパチンコパーラーの店内の画像が表示され、表示された画像の中からパチンコ台を選択しパチンコ遊技を行うにすぎない単調なゲーム性に着目し、遊技を行うパチンコ台を選択するときに、前記サーバに格納された台情報がユーザ端末に表示するようにした点に特徴を有するものである。これにより、ユーザ端末からバーチャルパチンコパーラーに設置された複数のパチンコ台から遊技を行うパチンコ台を選択する際に、サーバ内に格納されている台情報がユーザ端末に表示されるため、ユーザはユーザ端末に表示される台情報を基にパチンコ台を選択することとなる、よって、パチンコ台を選択するプロセスが付加され、より現実になくなってリアリティを増すことができるとその公報内で説明しているものである。

【0012】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上述した従来の技術では、インターネット等の通信回線を通じて、実際のパチンコ店などのパーラに出向くことなく景品交換を行うことが可能なネット上で実現される仮想のカジノをユーザが行うにあたり、ユーザ端末とゲームサーバとが接続される通信回線の通信速度の問題や、前期ゲームサーバに接続されたユーザ端末の数によって発生する処理速度遅延の問題に如何に対応するかについての配慮がなされていないといった問題があった。

【0013】そして、ネットカジノを行うに当たり、誰もが不安に感じる事が予測できる信頼性向上の点についての配慮が全くなされていないといった問題があった。

【0014】また、上記従来のものでは、ネットカジノを運営する場合に、前記ユーザ端末は一つのゲームサーバと接続されるものであって、複数のパーラとしてのゲームサーバと接続する点についても全く考慮されていないものであった。

【0015】この発明は上記問題点を鑑みなされたもので、第1に複数のユーザ端末によって接続された場合に、処理速度や通信速度の問題から違和感のある演出することとなることがないようにすることを目的としている。

【0016】また、第2の目的として、仮想カジノとしてのネット上で運営されるネットカジノを如何にユーザに対して信頼されるものにするかに着目し、多数のユーザが安心して遊技を行うことが可能なネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法を提供せんとするものである。さらには、第3の目的として、換金率等の遊技条件情報が異なる複数のゲームサーバで遊技を行うことが可能な環境を構築する場合に好適なネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法を提供することを目的とする。

【0017】さらに、第4の目的としては、監視サーバが監視する遊技条件情報を不正に操作し難く構成するとともに、当該監視サーバとしての機能を複数のユーザ端末でのゲームプレーが集中した場合でもその能力が維持できるような環境を提供する。

【0018】

【課題を解決するための手段】以上のような課題に對してこの発明では、次のような構成を採用している。すなわち、(1)通信回線を通じてゲームサーバと複数のユーザ端末とを接続した状態を維持しながらカジノゲームを実行するカジノゲームシステムにおいて、前記ゲームサーバではカジノゲームの抽選演算処理が行われ、ユーザ端末では、前記抽選演算処理に基づいた演出情報を生成する生成演算処理を行い、且つ、前記ゲームサーバにより実行される前記抽選演算処理のゲーム結果を伝信する時間は一定しないものであって、前記受信時間の变化に応じて前記演出情報を表示する時間を変更する制御内容を具備することを特徴とするカジノゲームシステム。

【0019】この発明によれば、前記ゲームサーバに接続されたユーザ端末の数によって変化する抽選演算に要する時間変化に対応して、前記時間変化による演出情報の少ない演出情報を提供することができる。

【0020】(2)通信回線を通じてゲームサーバと複数のユーザ端末とを接続した状態を維持しながら、ユーザ端末からのゲーム入力に応じてカジノゲームプログラムに基づくゲーム結果を演算処理し、当該ゲーム結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを具備したネットカジノシステムにおいて、前記カジノゲームプログラムは、前述したゲーム結果に応じた利益をユーザに提供するための抽選演算処理用のサーバ用ゲームプログラムと、前記ユーザ端末を通じて視覚及び/又は聴覚前記ユーザに提供する演出情報の生成演算処理のためのユーザ端末用ゲームプログラムとからなり、前記サーバ用ゲームプログラムは前記ゲームサーバに格納される一方、前記ユーザ端末用ゲームプログラムは前記ユーザ端末に夫々格納され、前記ゲームサーバは、前記ユーザ端末から受信される前記ゲーム入力に基づく前記抽選処理を前記サーバ用ゲームプログラムに応じて実行し、当該実行したゲーム結果に係わるデータを前記ユーザ端末に送信し、前記ユーザ端末では、前記ゲームサーバに対してゲーム入力を送信して、前記ユーザ端末用ゲームプログラムに基づくゲーム結果を受信するまでの間、前記共通演出情報を表示し、前記ユーザ端末用ゲームプログラムに基づくゲーム結果を受信したことを条件として、当該ゲーム結果のデータに応じた演出情報を生成して前記ユーザに提供することを特徴とするネットカジノシステム。

【0021】この発明によれば、前記ゲームサーバに接続されたユーザ端末の数によって変化する前記抽選

て、予めユーザに対して宣言している換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報が守られているか否かの真偽チェックを行うための監視サーバを具備することを特徴とする上記(5)から(7)の何れかに記載のネットカジノシステムのゲーム制御方法。この発明によれば、上記(4)の発明と同様の効果が期待できる。

【0031】(9) 上記(5)から(8)の何れかに記載のネットカジノシステムのゲーム制御方法が実行可能なサーバ。この発明によれば、上記(5)から(8)の発明と同様の効果が期待できるものである。

【0032】(10) 前記コモン演出情報は、前記ユーザ端末により動画映像を表示可能にしたものであり、この動画映像は、前記ゲーム結果を受信するまでの間、繰り返して表示されることを特徴とする上記(2)に記載のカジノゲームシステム。

【0033】(11) 前記コモン演出情報は、前記ユーザ端末により動画映像を表示可能にしたものであり、この動画映像は、前記ゲーム結果を受信するまでの間、繰り返して表示されることを特徴とする上記(6)に記載のゲーム制御方法。

【0034】上記(10)又は(11)の発明によれば、例えば、パチンコ又はパチスロの変動図柄の表示映像をコモン演出情報としているから、ゲーム結果を受信するまでの間でもゲームが単調なものとなる恐れを回避することができる。

【0035】(12) 請求項5から8の何れかに記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体。

【0036】

【発明の実施の形態】以下、本発明を適用したインターネット等の広域ネットワークを用いたネットカジノシステム1について、図を参照しながら説明する。

【0037】図1は本発明に係るインターネット等の広域ネットワークを用いたネットカジノシステム1は、ゲーム演出情報を通信回線を通じて外部に提供可能な画像データ提供装置としてのゲームサーバ7と、当該サーバ7と接続して前記サーバ7から動画データ、音声データや静止画像データを受信するとともに前記サーバ7に対してゲーム入力としての入力操作が可能なユーザ端末4と、前記ゲームサーバ7及びユーザ端末4とを仲介する広域ネットワークとしてのインターネット網6と、ゲームサーバ7と専用回線5で接続され、専用回線5を通じてゲームサーバ7から端末4へ送信される遊技条件情報に係わる信号に基づいて真偽チェック手段により真偽評価する監視サーバ3とから構成されている。前記ゲームサーバ7は、ユーザ端末4からのゲーム入力に基づくゲーム結果に応じた利益をユーザに対して適宜に提供し得るサービスを行う。前記遊技条件情報とは、ゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる情報の

ことを意味し、例えば、パチンコホールが宣言「価交換」「設定3です」とかの情報のことである。【0038】前記ゲーム入力としては、パチンコ球を弾く強さの入力、パチスロであればスタート入力及びストップボタン入力などの入力に対してユーザが参加するための入力がこれらである。

【0039】前記ユーザ端末4としては、携帯的に設置されるパーソナルコンピュータとなどゲーム端末として使用可能なものであっても良い。但し、前記ユーザ端末4について述べた動画データ、音声データや静止画像データするための表示手段14及びスピーカ19が設けられている。前記動画データとは、ゲーム結果サーバから受信するまでの間、エンドレスで前記14に動画映像を表示するためのデータである。このように動画映像をコモン映像としてゲーム結果サーバから受信するまでの間、継続して表示手段14に表示されているから、コモン映像として静止画を使用することによって単調なゲームとなる恐れを解消できる。

【0040】また、前記動画映像としてはスロットマシンの変動図柄が変動していることが好ましく、この変動図柄が変動して他、動画データとしては、大当たり遊技又は大当たりを表現する2次の動画映像が含まれている。受信したゲーム結果の種類(大当たり又は大当たりでない)に基づいて前記2次の動画映像をCPU11を含む制御部12から出力して表示手段14に表示させる。

【0041】すなわち、この図1に示すように、インターネット網6を介して不特定の所有する端末4が接続されるようになっている。ユーザ端末4は、インターネット網6などを介して互いに音声データや文字データのDMA(Time Division Multiple Access)方式で分割多重接続方式で行うことができる。

【0042】この発明における広域ネットワークは、前記インターネット網6の他、前記ユーザ端末4が携帯電話を採用した場合には、携帯電話会社会員網/PDC網、基地局や情報センタを介して接続される。【0043】図2はユーザが所持するユーザ端末4の構成を示すブロック図である。この図2に、ユーザ端末4においては、データバス11、メモリ12、インターネットとの送受信を行う送受信部15、当該送受信部15から受信したRF(Radio Frequency)信号を変換すると共に送信しようとする信号をRF信号に変換するベースバンド処理部18及びスピーカ19と、音声処理部としての入出力部1

末 4・・・4から受信される電子データを一旦格納記憶するなどのCPU 31のワークメモリとして機能する。

【0061】前記データベース35には、前述したサーバ7/端末4間での送受信履歴情報の他、予め登録された会員の個別情報としての会員IDコードやパスワード、或いは住所/氏名/年齢/過去においてその会員が行ったゲーム履歴情報などが記憶されている。また、予め各ゲームサーバ7（仮想のパチンコホール）が宣言している遊技条件情報を、夫々個別に抽出可能なようにデータベース35内に格納されている。

【0062】前記タイマー手段36は、換金率などを日又は所定時間帯単位で演算する場合の時間情報を得る目的で設けられており、他の用途としては、会員であるユーザの過去のアクセス履歴データに時間の要素を付加することにより、ユーザ端末4に強制的に端末4を使用している可能性の高い時間又は日にタイムリーな情報を提供する場合などにも利用されるものである。

【0063】図5に示すのは、上述したネットカジノシステム1を用いてカジノゲームを行う場合の監視サーバ3内の処理フロー図である。

【0064】まず、ユーザが端末4を操作して監視サーバ3にアクセスすることにより、処理がスタートする（ステップS1）。ユーザ端末4から監視サーバ3に対してアクセス要求があると、監視サーバ3は、記憶手段32に記憶された認証画面情報を端末4に送信し、端末4の入力操作部13により予め会員登録時に監視サーバ3との間で定められた前記会員IDコードや前記パスワードを入力することを促す認証処理を行う（ステップS2）。

【0065】そして、入力が完了したか否かをCPU 31が記憶手段32の認証プログラムに基づいて判定処理を行う（ステップS3）。

【0066】判定処理の結果、正規会員であることが認証されると、監視サーバ3を通じてカジノゲームが行える複数のゲームサーバ7・・・7のデフォルト情報及びゲームサーバ7の選択画面情報をCPU 31を含む制御手段により、認証が終了した端末4へ送信する（ステップS4）。

【0067】そして、選択入力が入力が完了したか否かをCPU 31が記憶手段32の選択判定プログラムに基づいて判定処理を行う（ステップS5）。

【0068】選択入力が入力されると、この監視サーバ3を中継点として端末4と選択されたサーバ7とのアクセス処理がCPU 31を含む前記制御手段の制御により行われる（ステップS6）。

【0069】その後、監視サーバ3は、端末4とアクセス処理が終了したゲームサーバ7との間で送受信されるカジノゲームを進行するためのゲーム進行情報の中継点となるべく準備処理を行う（ステップS7）。前記ゲーム進行情報とは、カジノゲームを進行するために必要な

情報の全てを意味する。

【0070】端末4又はゲームサーバ7からゲーム進行情報を受信したとCPU 31を含む制御手段により判定すると（ステップS8）、その受信したゲーム進行情報は、大当たり情報、時間軸に対応した景品払出量情報、ゲーム開始時間、ゲーム終了時間などのデータとして後に利用可能な形式にして記憶されるデータベース化処理が施される（ステップS9）。

【0071】また、予めゲームサーバ7・・・7が宣言した「換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報」を記憶したデータベース35から選択されたゲームサーバ7の前記遊技条件情報を抽出し、当該抽出した遊技条件情報を参照しつつ前記受信したゲーム進行情報に基づいてリアルタイムで演算された演算遊技条件情報と比較処理を行う（ステップS10）。

【0072】比較処理を行ったチェック結果は、サーバ7から送信されるゲーム進行情報に重層するなどして端末4の表示手段14に数字等の文字情報として表示されるために送信される（ステップS11）。なお、この実施の形態では、比較処理をおこなった結果として、ユーザ端末4によるゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果と、他の複数のユーザ端末4により行われた複数のゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果との2つの演算結果を送信するようにしている。

【0073】端末4又はゲームサーバ7から終了信号を受信したかどうかをCPU 31を含む前記制御手段により判定を行う（ステップS12）。

【0074】終了信号を受信したと判定された場合には、前記制御手段は端末4及びサーバ7との回線を切断してゲームを終了する（ステップS13）。

【0075】なお、前記監視サーバ3のチェック手段としてのチェックプログラムによって、予めゲームサーバ7が宣言した遊技条件情報が正しく運営されているかをチェックしている旨を、ユーザ端末4の表示手段14に告知情報として告知するように構成している。

【0076】なお、前記監視サーバ3の真偽チェック手段としてのチェックプログラムは、前記所定のタイマー手段36に応じて所定時間毎にゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報を演算し、当該演算結果と予めゲームサーバ（仮想パチンコホール）がユーザに対して宣言している前記遊技条件情報とを比較して、その比較結果を評価結果としてユーザ端末4に送信する。この送信された評価結果をユーザが表示手段14によって見ることにより、ユーザは安心感をもってカジノゲームを行なえることになる。勿論、前記演算結果や評価結果は、他のユーザ端末4によって行われているゲーム結果に基づいて演算されたものも含めてユーザ端末4に送信されるようにすることが、情報処理の問題や前記評価結果との兼ね合いからより好ましい。

【0077】上述した実施の形態では、ユーザ端末4、

い、且つ、前記ゲームサーバにより実行される前記抽選演算処理のゲーム結果を受信する時間は一定しないものであっても、前記受信する時間の変化に応じて前記演出情報を表示する時間を変化させる制御内容を説明するための処理フローである。

【0096】この図8に使用する符号で前述した図と同一のものは、同一のステップを示したものである。

【0097】前述した演出情報の生成（ステップS29）に続いて、ユーザ端末4の表示手段14に基づいて演出情報を表示し、この表示された演出情報に応じて前記ユーザの視覚及び／又は聴覚に表示する。

【0098】そして、ユーザがユーザ端末4の入力操作部13を使用してゲーム入力を行う（ステップS29-1）と、ゲーム入力の信号をゲームサーバ7へ送信するとともに、予めユーザ端末4に記憶している画像データとしてのコモン演出情報を前記表示手段13及びスピーカ19に表示させる（ステップS30）。

【0099】前記コモン演出情報の表示は、次に、ゲームサーバ7から前記ゲーム結果が受信され当該ゲーム結果に基づいて前記コモン演出情報に続く演出情報が生成されるまで継続されるようにCPU11を含む前記制御手段によって制御され、前記ゲーム結果が受信されると当該ゲーム結果に基づいて前記コモン演出情報に続く演出情報が生成される（ステップS33）。

【0100】生成された演出情報は表示手段14とスピーカ19により、CPU11を含む制御手段によって表示処理が実行される（ステップS33-1）。

【0101】

【発明の効果】この発明によれば、ゲームサーバとユーザ端末とで行われるゲーム進行に伴う通信データ量を減

らして、通信時間に基づく処理遅れに伴ったユーザに提供される演出の違和感を低減することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係わる通信回線網を利用したネットカジノシステムの構成を示す概略図である。

【図2】 本発明に係わる端末としてのパーソナルコンピュータの構成を示すブロック図である。

【図3】 本発明に係わるゲームサーバの構成を示すブロック図である。

【図4】 本発明に係わる監視サーバの構成を示すブロック図である。

【図5】 ネットカジノシステム1を用いてカジノゲームを行う場合の監視サーバ内の処理フロー図である。

【図6】 図1に示すネットカジノシステムの変形例である。

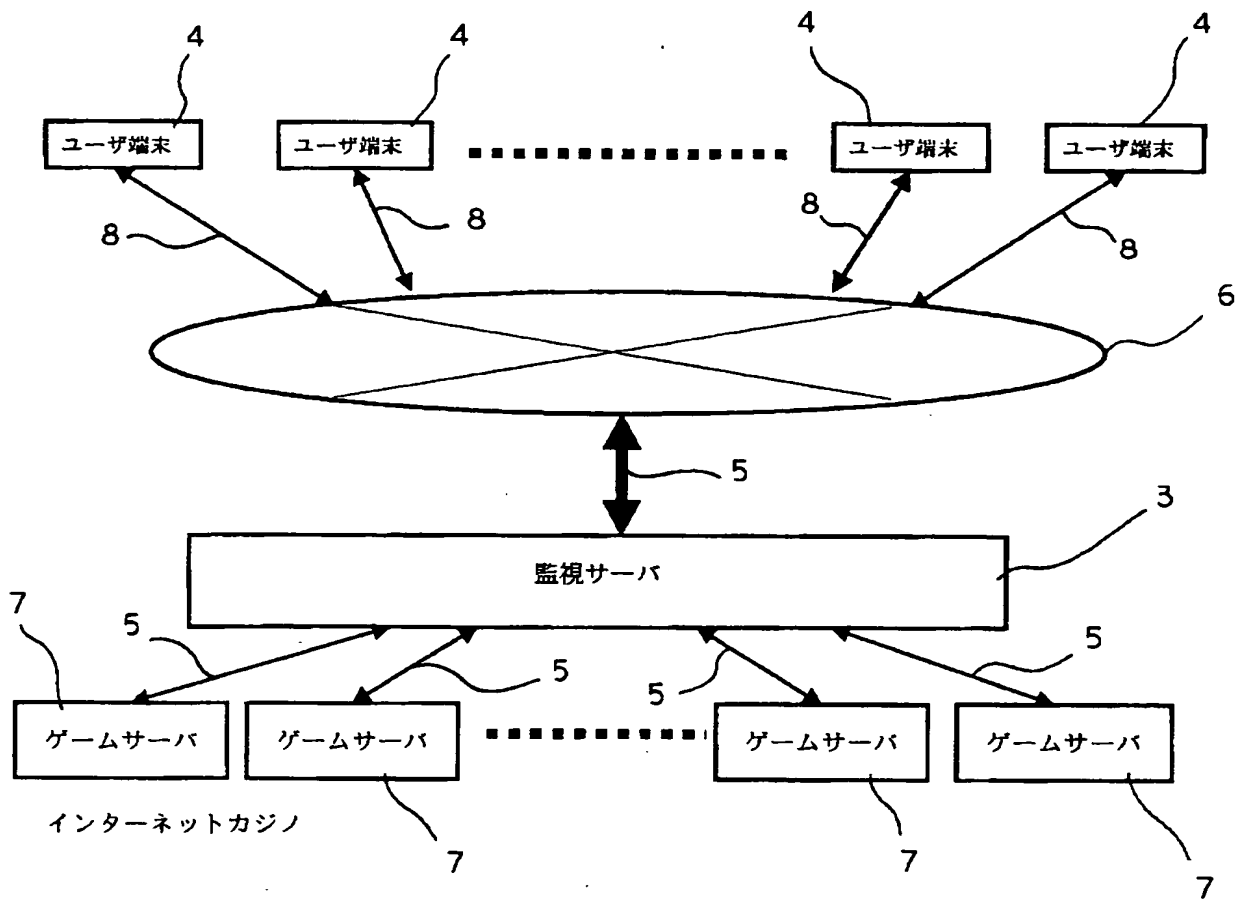
【図7】 図5に関連したユーザ端末及びゲームサーバでの処理の流れを示すフロー図である。

【図8】 図7のユーザ端末の処理における更なる詳細な処理フロー図である。

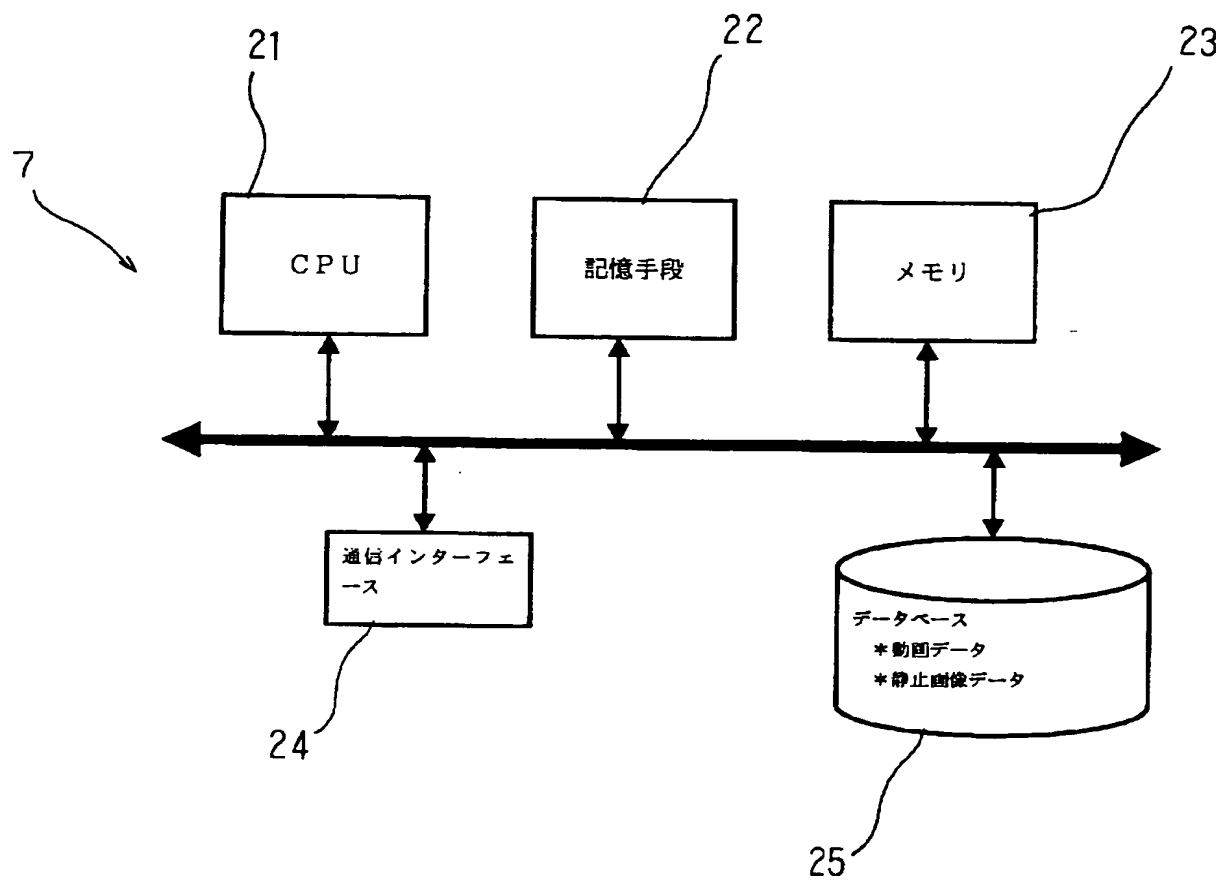
【符号の説明】

1	ネットカジノシステム
3	監視サーバ
4	ユーザ端末
5	専用回線
6	インターネット回線網
7	ゲームサーバ
8	電話回線
14	表示手段
32	記憶手段

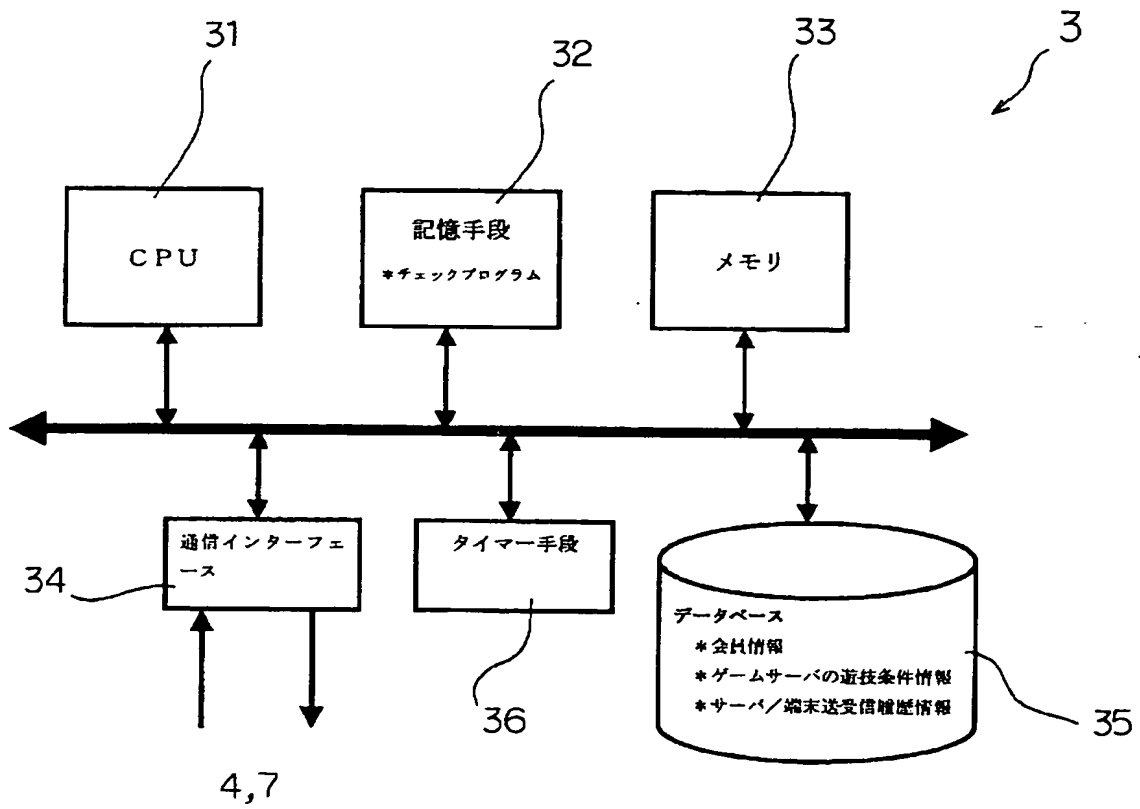
【図1】



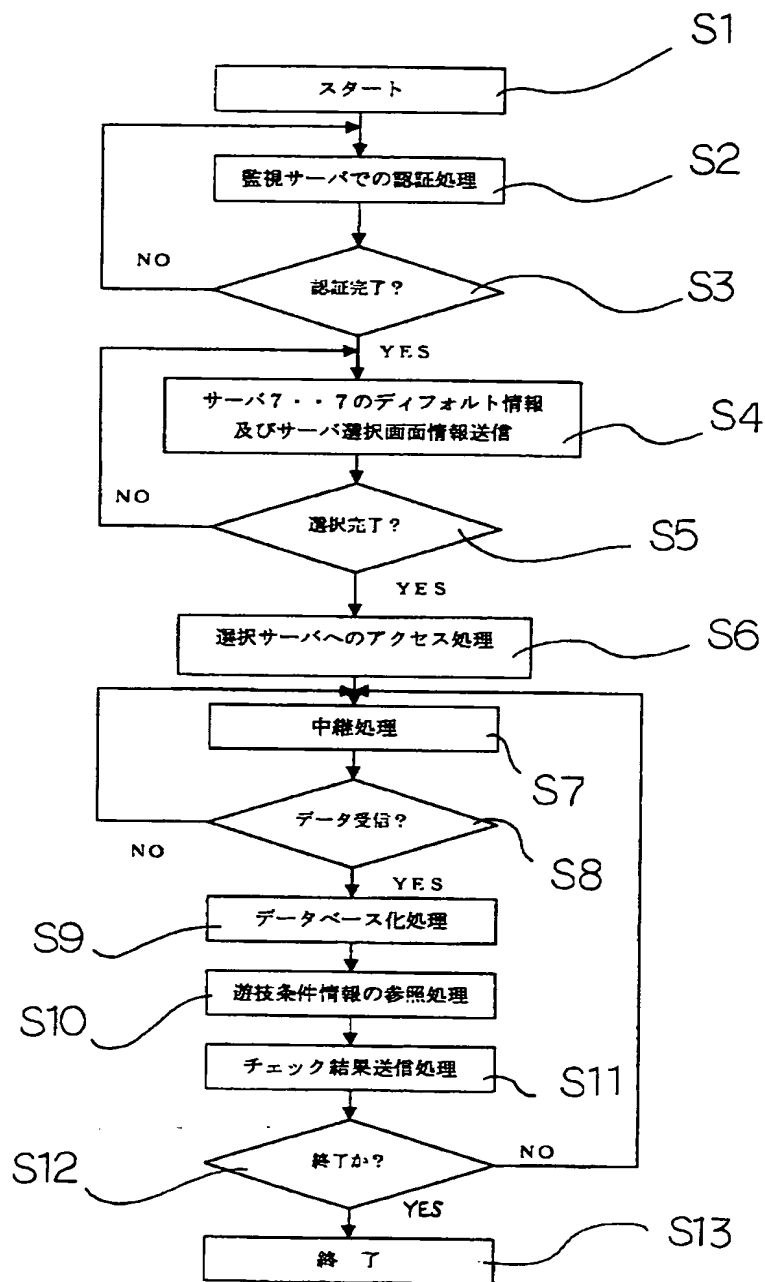
【図 3】



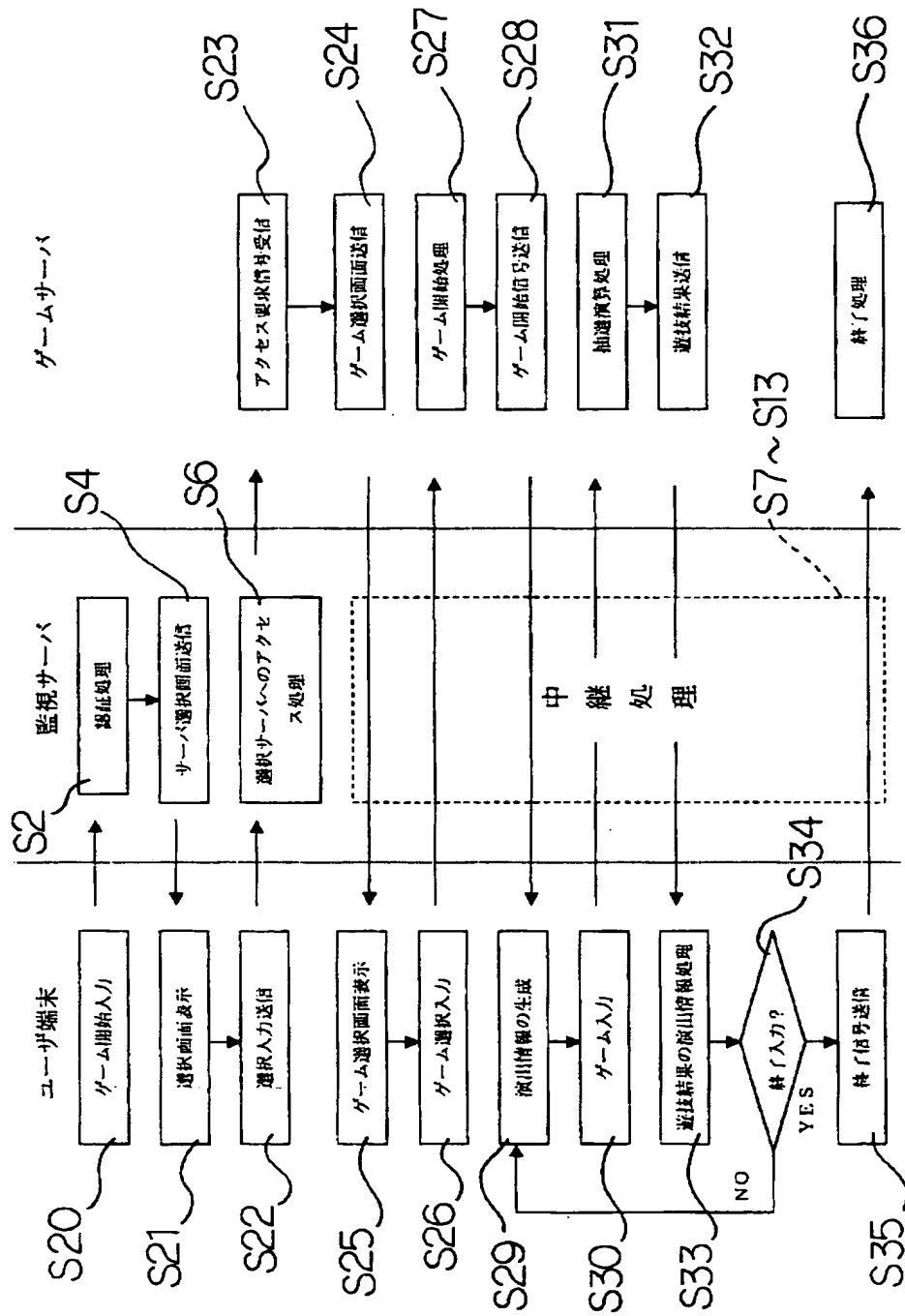
【図4】



【図5】



【図7】



【図8】

